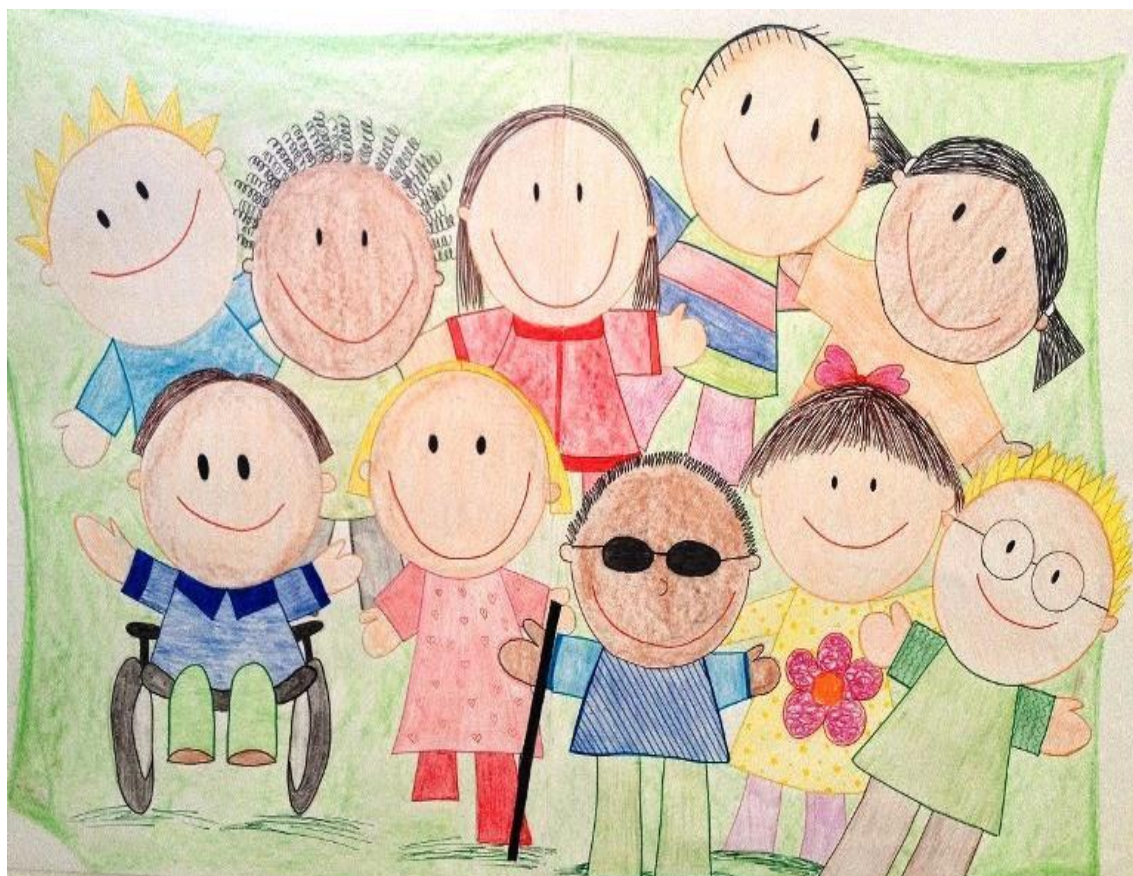
ATIVIDADES COMPLEMENTARES

AEE

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

QUERIDA FAMÍLIA E OU RESPONSÁVEIS:

ESTAMOS VIVENCIANDO UMA SITUAÇÃO INCOMUM. SABEMOS DOS DESAFIOS E DIFICULDADES DE MANTERMOS AS CRIANÇAS DENTRO DE CASA.

PRECISAMOS NESTE MOMENTO CRIAR ESTRATÉGIAS PARA MELHORAR A QUALIDADE DE VIDA FÍSICA E EMOCIONAL DA CRIANÇA.

AQUI NESSE ESPAÇO VOCÊS ENCONTRARÃO ATIVIDADES PARA IMPRIMIR, VÍDEOS, MÚSICAS, HISTÓRINHAS, BRINCADEIRAS, JOGOS E MUITO MAIS PARA SEREM TRABALHADAS COM AS CRIANÇAS COM O OBJETIVO DE ESTIMULAR E DESENVOLVER A CONCENTRAÇÃO, RACIOCÍNIO E ATENÇÃO.

ATIVIDADE DE PSICOMOTRICIDADE

BRINCAR: ALÉM DE SER DIVERTIDO É MUITO IMPORTANTE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA. AQUI VOCÊ ENCONTRA SUGESTÕES DE ATIVIDADES PARA REALIZAR COM SEU FILHO:

- BRINCADEIRA COM BOLA:

- ARREMESSAR E AGARRAR A BOLA;

- JOGAR A BOLA PARA O ALTO E PEGAR DE VOLTA

- REBATER A BOLA NO CHÃO, NA PAREDE;

- ANDAR COM A BOLA ENTRE AS PERNAS, ETC;

- PULAR CORDA; ANDAR SOBRE A CORDA;

- PULAR COM DOIS PÉS JUNTOS;

- PULAR COM UM PÉ SÓ;

- PULAR OBSTÁCULOS;

- PULAR COMO SAPO;

- ANDAR COMO CARANGUEJO;

- PULAR COMO COELHO;

- ROLAR;

- BRINCAR DE AMARELINHA;

EXERCÍCIOS FACIAIS:

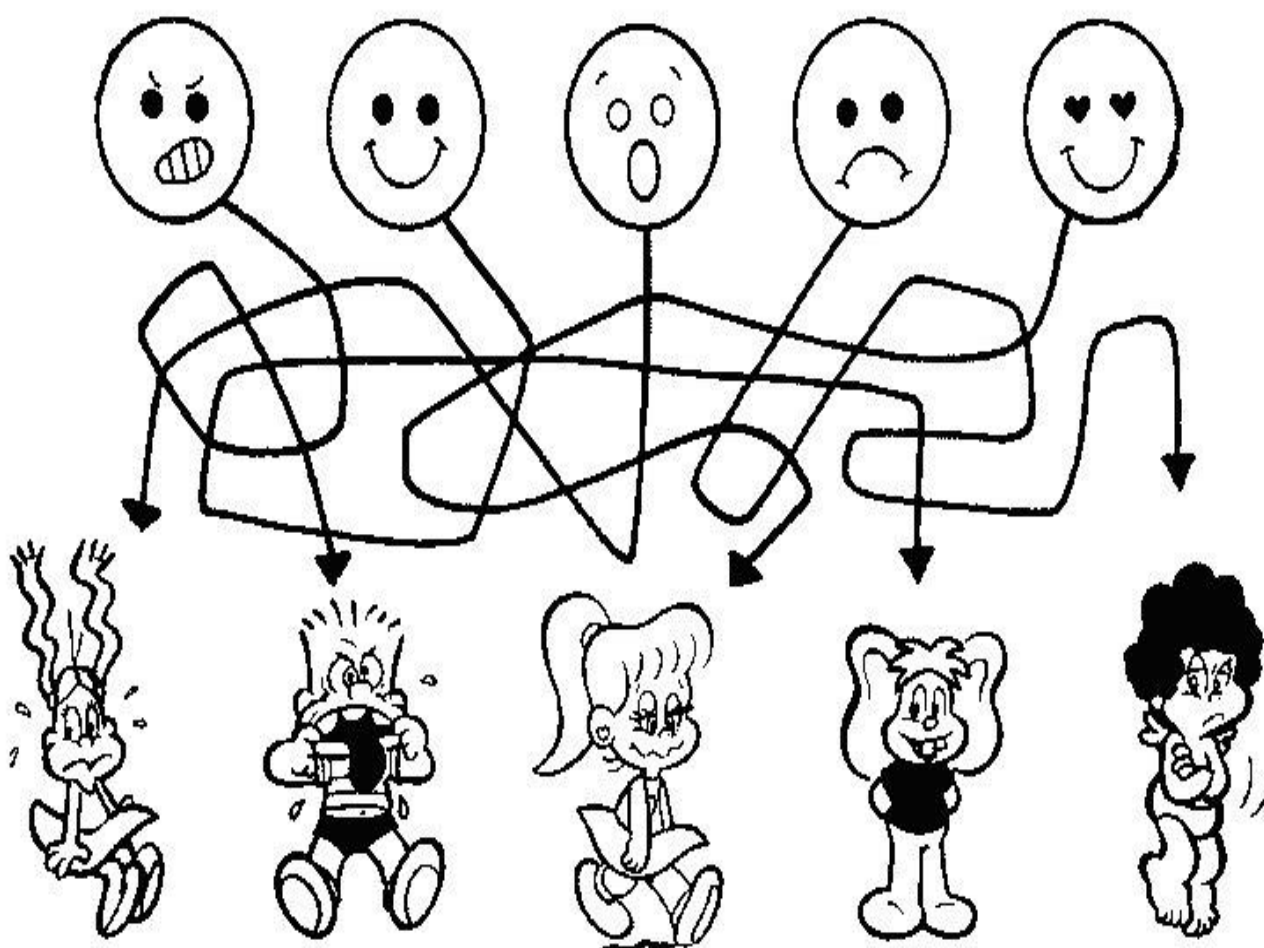
- FAZER CARETAS QUE EXPRESSAM TRISTEZA, RAIVA, ALEGRIA, SUSTO ETC;

- JOGAR BEIJOS;

- FAZER BOCHECHOS COM E SEM ÁGUA;

- ASSOPRAR APITOS E / OU LÍNGUA DE SOGRA;

- PASSAR A LÍNGUA NOS LÁBIOS, NO CÉU DA BOCA, NA BOCHECHA;

- ASSOPRAR BOLHAS DE SABÃO;

DESAFIO MATEMÁTICO:

CINCO AMIGAS FORAM PASSEAR NA PRACINHA COM SEUS CACHORRINHOS . LEIA AS DICAS ABAIXO PARA DESCOBRIR O NOME DE CADA MENINA E QUAIS SÃO OS CACHORRINHOS DELAS.

(1) PATRÍCIA TEM O CABELO PRETO, ESTÁ PERTO DA JULIANA E SEU CACHORRO REX TEM A CAUDA CORTADA.

(2) PAULA TEM O CABELO CURTO E SEU CACHORRO BOB TEM AS ORELHAS EM PÉ.

(3) BEATRIZ ESTÁ DE MARIA CHIQUINHA E SUA CADELA SUSI TEM O PÊLO COMPRIDO.

(4) JULIANA ESTÁ DE RABO DE CAVALO E SUA CADELA LAILA TEM AS ORELHAS CAÍDAS

(5) CLARA USA BONÉ, ESTÁ AO LADO DE BEATRIZ E SUA CADELA NINA ESTÁ COM O PÊLO TOSADO.

(6) JULIANA ESTÁ ENTRE PATRICIA E PAULA

JOGO DOS SETE ERROS: VAMOS ENCONTRAR OS ERROS

A OVELHINHA ESTÁ AJUDANDO O PASTOR CEBOLINHA A ENCONTRAR AS SETE DIFERENÇAS ENTRE OS DESENHOS. QUE TAL PROCURÁ-LAS TAMBÉM?

VOCÊ SABE QUAIS SÃO AS VOGAIS?

VOCÊ CONHECE O PATATI E O PATATÁ?

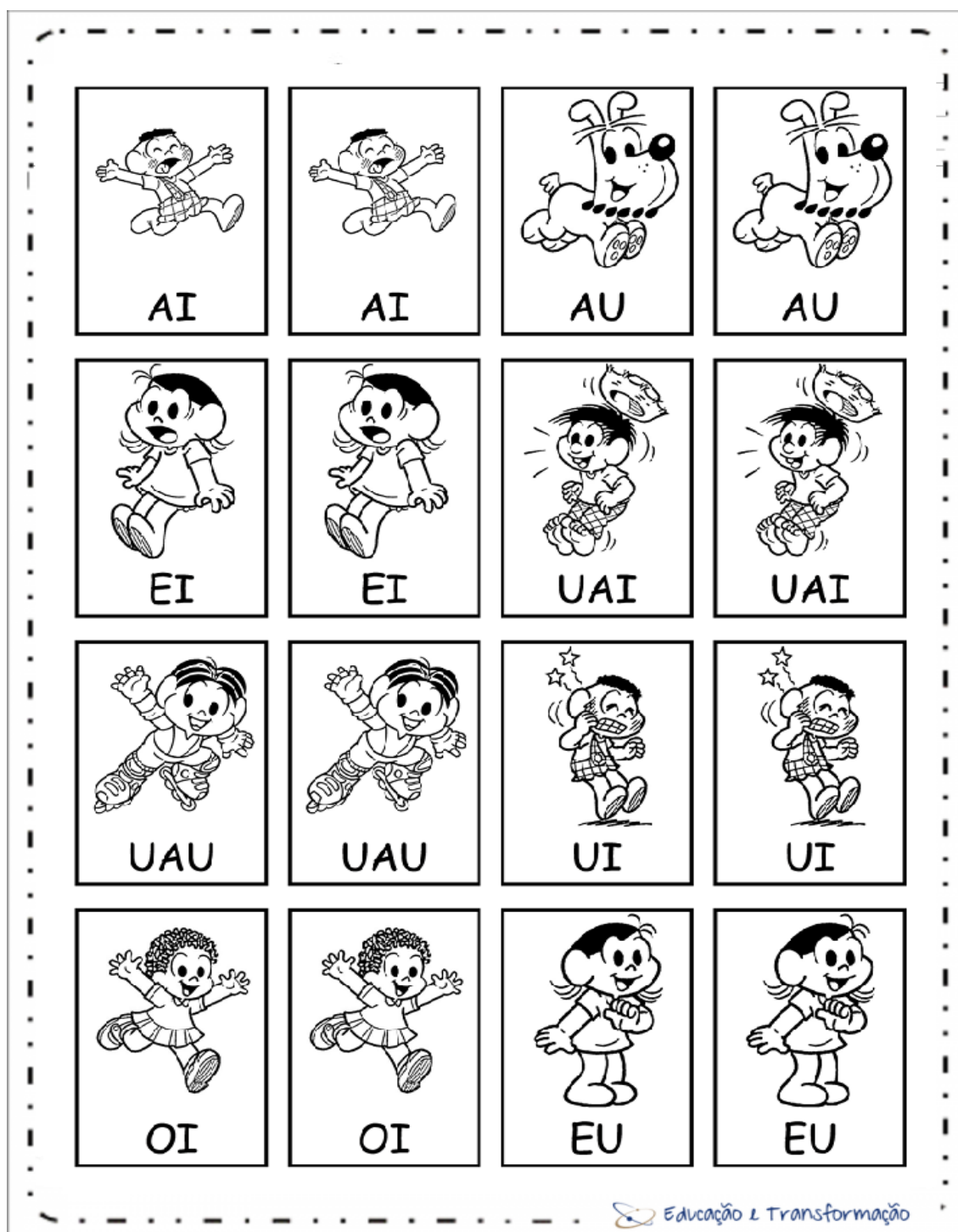
ASSISTA O VÍDEO :

VÍDEO : https://www.youtube.com/watch?v=AJShCAPr4Zc

DEPOIS DE ASSISTIR O VÍDEO DAS VOGAIS, VAMOS FAZER UM JOGUINHO PARA BRINCAR COM A FAMÍLIA:

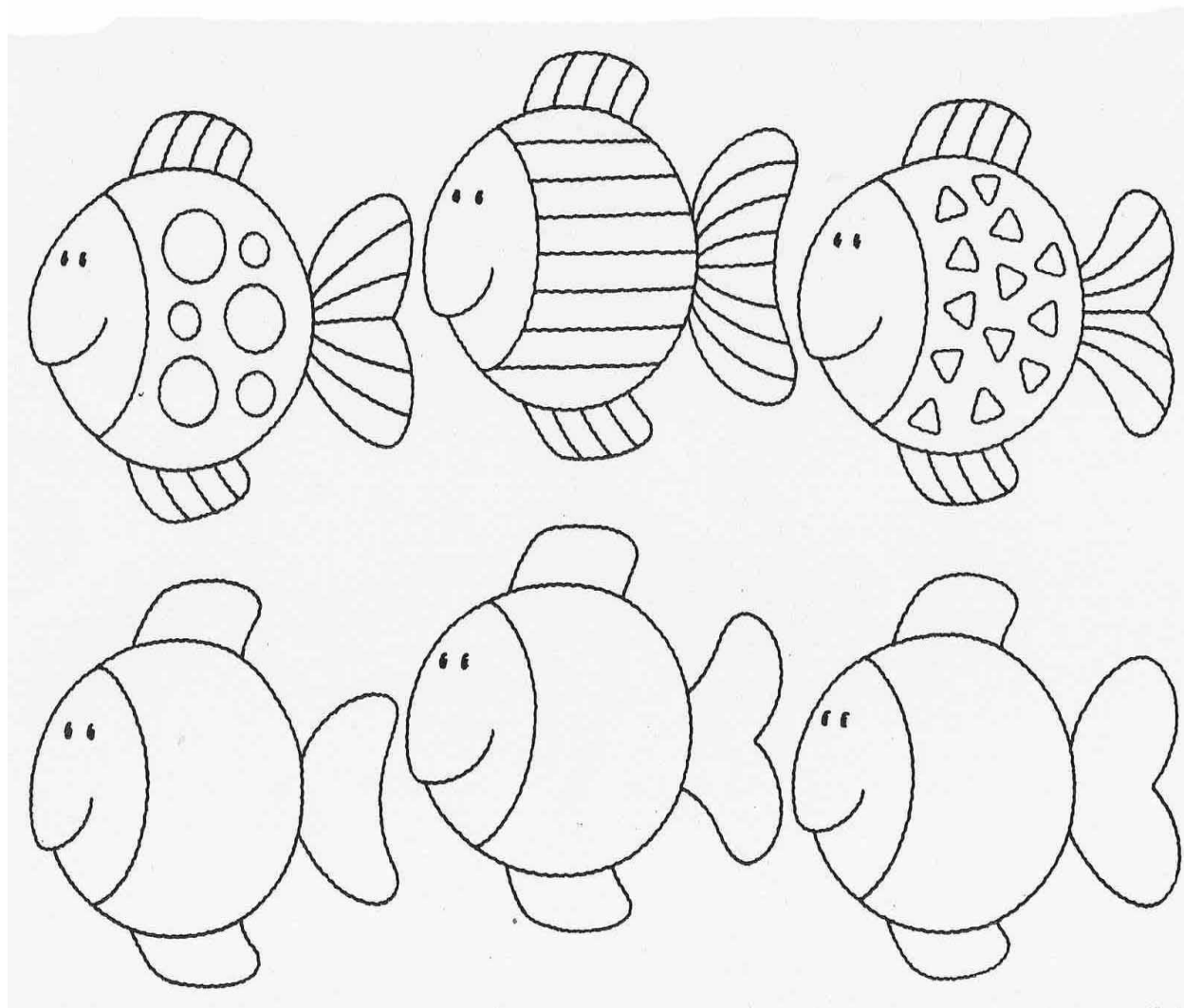
FAÇA UM LINDO COLORIDO E SE PUDER COLE EM UM PAPEL MAIS RESISTENTE;

VOCÊ CONSEGUE LER AS PALAVRINHAS DO JOGO? LEIA PARA ALGUÉM;

AGORA É SÓ RECORTAR E COMEÇAR A JOGAR (JOGO DA MEMÓRIA) BOA SORTE!

VAMOS CANTAR: PEIXINHO DO MAR

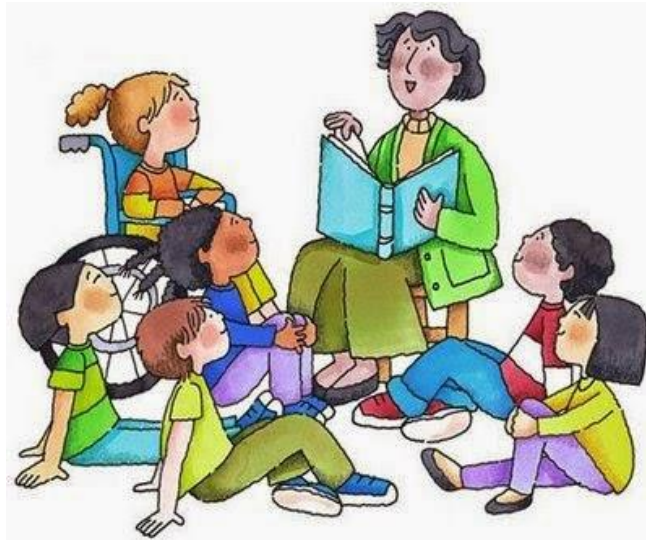
PEIXINHO DO MAR ... QUEM TE ENSINOU A NADAR?

FOI, FOI, FOI   O MARINHEIRO DO MAR ...

DEPOIS DE CANTAR, COMPLETE OS PEIXINHOS E FAÇA UM LINDO COLORIDO

VAMOS FAZER DOBRADURA DE PEIXINHO:

USANDO RETALHOS DE PAPÉIS COLORIDO, FOLHAS DE REVISTAS OU JORNAIS; RECORTE ALGUNS CÍRCULOS E QUADRADOS E CRIE UM PEIXINHO DE DOBRADURA.

CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

MAMÃE, PAPAI OU RESPONSÁVEL, CONTE UMA HISTÓRIA PARA SEU FILHO (A). VOCÊ PODERÁ LER UM LIVRO OU CRIAR UMA. BOA HISTÓRIA!

AGORA VOCÊ VAI FAZER UM LINDO DESENHO, REPRESENTANDO A HISTÓRIA QUE VOCÊ OUVIU:

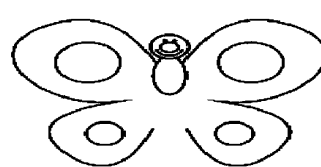
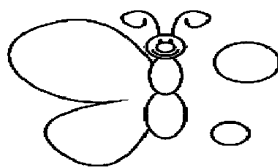
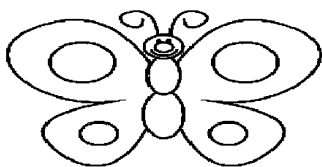
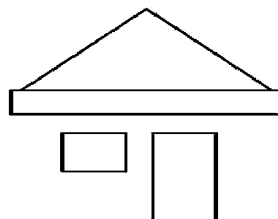
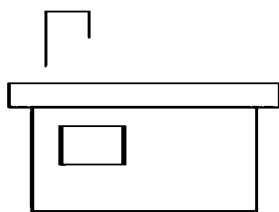
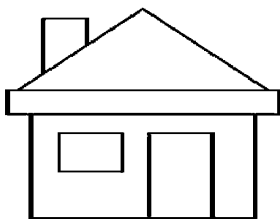
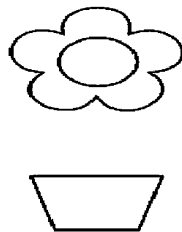
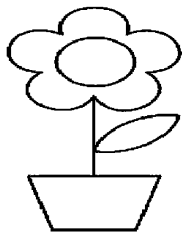
CANTE COM SUA FAMÍLIA:

A CASA

TOQUINHO E VINICIUS DE MORAES

ERA UMA CASA MUITO ENGRAÇADA
NÃO TINHA TETO, NÃO TINHA NADA
NINGUÉM PODIA ENTRAR NELA NÃO
PORQUE NA CASA NÃO TINHA CHÃO

NINGUÉM PODIA DORMIR NA REDE
PORQUE NA CASA NÃO TINHA PAREDE.
NINGUÉM PODIA FAZER PIPI
PORQUE PENICO NÃO TINHA ALI
MAS ERA FEITA COM MUITO ESMERO
NA RUA DOS BOBOS, NÚMERO ZERO.

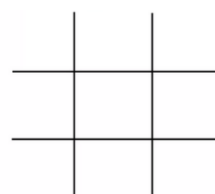
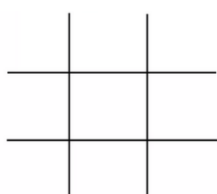
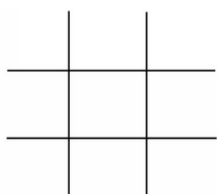
COMPLETE OS DESENHOS COM OS DETALHES QUE ESTÃO FALTANDO.

JOGO DA VELHA

O JOGO DA VELHA É UM JOGO DE REGRAS EXTREMAMENTE SIMPLES E FÁCEIS DE SEREM APRENDIDAS . O JOGO É MUITO POPULAR E CONHECIDO NO MUNDO TODO .

REGRAS DO JOGO DA VELHA

- **DOIS JOGADORES ESCOLHEM UMA MARCAÇÃO CADA UM, GERALMENTE UM CÍRCULO (O) E UM XIS (X).**
- **OS JOGADORES JOGAM ALTERNADAMENTE, UMA MARCAÇÃO POR VEZ, NUMA LACUNA QUE ESTEJA VAZIA.**
- **O OBJETIVO É CONSEGUIR TRÊS CÍRCULOS OU TRÊS XIS EM LINHA, QUER HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL, E AO MESMO TEMPO, QUANDO POSSÍVEL, IMPEDIR O ADVERSÁRIO DE GANHAR NA PRÓXIMA JOGADA.**
- **QUANDO UM JOGADOR CONQUISTA O OBJETIVO, COSTUMA-SE RISCAR OS TRÊS SÍMBOLOS.**

SE OS DOIS JOGADORES JOGAREM SEMPRE DA MESMA FORMA, O JOGO TERMINARÁ SEMPRE EM EMPATE.

VAMOS JOGAR ?

ESTIMULAÇÃO MOTORA

ATIVIDADE 1

MATERIAL: ESPELHO.

POSICIONE A CRIANÇA NA FRENTE DO ESPELHO E NOMEIE, TOCANDO, CADA PARTE DO CORPO. VOCÊ PODE FAZER ISSO CANTANDO MÚSICAS QUE CITEM AS PARTES DO CORPO E ESTIMULEM MOVIMENTOS. EXEMPLOS: MÚSICA CABEÇA OMBRO, JOELHO E PÉ

BONECO DE LATA

A FORMIGUINHA SUBIU NO MEU PÉ.

ATIVIDADE 2

MATERIAL: ESPELHO.

NA FRENTE DO ESPELHO FAÇA CARETAS, MODIFICANDO A EXPRESSÃO (TRISTE, ALEGRE, ESPANTADA, BRAVA, ETC.).

ATIVIDADE 3

DEITE A CRIANÇA NO CHÃO OU EM CIMA DO PAPEL E FAÇA O CONTORNO DO SEU CORPO. MOSTRE PARA A CRIANÇA O DESENHO E PEÇA PARA COMPLETAR COM OS DETALHES.

ATIVIDADE 4

MATERIAL: BONECO FÁCIL DE MANUSEAR E ROUPAS DE BONECOS.

VISTIR E TIRAR A ROUPA BONECO JUNTO COM A CRIANÇA, NOMEANDO AS PARTES DO CORPO.

ATIVIDADE 5

MATERIAL: ÁGUA, BONECA DE PLÁSTICO, BACIA, SABONETE E TOALHA.

DÊ UM BANHO NA BONECA JUNTO COM A CRIANÇA, NOMEANDO AS PARTES DO CORPO.

ATENÇÃO VISUAL

INSTRUÇÕES: ESCREVA O NUMERAL 1 DEBAIXO DA LETRA P E O NUMERAL 2 DEBAIXO DA LETRA B. FAZER O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL:

P	B	R	B	P	R
B	R	P	B	R	P
P	P	B	R	B	B
R	B	P	P	R	P
R	B	P	B	B	P
B	P	R	P	P	B